

# Spezies der Anderswelt



## Einleitung und kurze Charakterisierung:

Feenwesen oder Andersweltwesen oder Sidhe sind nicht eine Spezies sondern viele Spezies mit wenigen Überlappungen, die eins gemeinsam haben: dieselbe Herkunftsebene, die Anderswelt. Hier sind die für alle Feenwesen (mit Ausnahmen) gleichen Eigenschaften abgebildet und im Anhang Beispiele von individuellen Spezies, und deren Eigenheiten.

Ein reines Feenwesen ist schwer als Spielercharakter zu erklären, da Wesen der Anderswelt Gesetzmäßigkeiten der materiellen Ebene nicht verstehen. Gesetzmäßigkeiten wie Zeit, Jahreszeiten, Währungen (Gold/Münzen), Essen und Trinken zu müssen, so wie Schlaf nötig zu haben, gibt es in der Anderswelt nicht.

*(Einen Wechselbalg zu spielen, hilft zum Beispiel: es ist ein Feenwesen mit menschlichem Wissen, das in der Materiellen Sphäre aufgewachsen ist.)*

## Aussehen:

In ihrer Ebene müssen Andersweltwesen meist keine fixe Form annehmen, sondern sind so wandelhaft und chaotisch wie ihre Ebene selbst. Besonders bei mächtigen Wesen verändern sich während einer Interaktion die Charakteristika von ihnen nach Lust und Laune. Sobald sie in die materielle Sphäre eintreten, nehmen sie eine der Ordnung unterjochten Form an, die sie hier repräsentiert. In den meisten Fällen orientiert sich diese Form an all den Mythen und Geschichten über das betreffende Feenwesen und deren eigene Erwartung, welche dieser Bilder passt. So hat es sich über Zeit ergeben, dass Andersweltwesen in der materiellen ähnlich aussehen wie andere Vertreter ihrer Spezies. Damit ergaben sich die Beschreibungen, die wir kennen.

## Vor- und Nachteile:

Jedes Feenwesen hat Probleme mit Klerikalem und Göttlichem jeder Art, egal ob gut, böse, chaotisch oder rechtschaffen (sehr selten). Sie nehmen im Normalfall Einflüsse von Klerikalem oder Göttlichem früher wahr als andere Spezies.

Feenwesen erkennen sofort andere Andersweltwesen, wenn diese in ihrem direktem Umfeld (2-3 Meter) sind, ob dies durch einen familiären Geruch, eine summende Hintergrundfrequenz, ein schimmernder visueller Eindruck oder nur ein Gefühl ist, kommt auf das Individuum an.

## **Vorkommen und Lebensraum:**

Die Ebene der Anderswelt mit all ihren Feigns, Höfen, Facetten und Eigenheiten. Feindschaften und Verbündete:

Meistens gibt es Anfeindung von und mit jeglichen Priestern und religiösen Institutionen. Mehr oder weniger, basierend darauf, wie das Individuum eingestellt ist.

Anderen Feenwesen gegenüber sind sie entweder stark positiv oder negativ eingestellt. Das hängt von der persönlichen Erfahrungen und dem Machtpotenzialgefälle zwischen ihnen ab.

## **Gesellschaft und Kultur:**

Die meisten Feenwesen in der Anderswelt gehören einem der Höfe an, wo ähnlich gesinnte Feenwesen in einer Art hierarchischer Struktur zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu fördern.

Individualisten, die ihre Interessen mit keinem dieser Höfe vereinbar sehen, wandern meist ihren Launen folgend durch den Rest der Anderswelt und lassen sich nur in dem Einflussbereich der Höfe blicken, wenn sie etwas von diesen brauchen.

Wenn aber eines der einzelgängerischen Feenwesen mächtig genug ist, kann es gut sein, dass es einen Teil der Anderswelt für sich beansprucht und dieser zu seinem Feign, seinem persönlichen Herrschaftsgebiet wird, der sich seinem Willen beugt.

## **Gesinnung, Politik und Wissenschaft:**

Jeder Hof tendiert zu gewissen Gesinnungen. Das heißt nicht, dass jedes Mitglied dieses Hofes dieselbe Gesinnung hat. Aber Andersweltwesen dieser Gesinnung oder einer kompatiblen werden sich am ehesten zu den Werten dieser Höfe hingezogen fühlen.

Winterhof => Böse  
Sommerhof => Gut  
Herbsthof => Neutral  
Frühlingshof => Chaotisch  
Dornenhof => Chaotisch Böse  
Rosenhof => Rechtschaffend

Politik ist von den großen Höfen kontrolliert und definiert. Meist ist dies ein hierarchisch monarchisch anmutendes System. Sie prägt nicht nur die sozialen Beziehungen und Abhängigkeiten, sondern auch die physische Struktur der Anderswelt. Wenn der Sommerhof die meiste Macht hat, dann wird man warme Temperaturen, lichterfüllte Umgebungen voller reifen Früchte, saftigen Gräsern und herumschwirrenden Insekten und Pixies, in dessen Einflussbereich finden.

Wissenschaft wie man sie auf der Matriellen Sphäre kennt, ist in der Anderswelt nicht verbreitet, da Naturphänomene sich ebenso veränderlich und unstedt verhalten wie ihre Bewohner.

## **Religion:**

Keine. Feenwesen nehmen Gottheiten der Materiellen Sphäre als mächtige Feenwesen ihrer Welt wahr. Das prägt deren Umgang mit eben jenen Gottheiten und deren Kleriker\*innen.

### **Magie:**

Magie ist überall in der Anderswelt und in jedem Feenwesen. Viele Andersweltwesen sind sehr verwirrt auf der Materiellen Ebene nur einen Bruchteil des Zugriffs auf die Magie zu haben, den sie daheim in ihrer Ebene hätten. Viele verlieren auch komplett ihre magischen Fertigkeiten, während sie in der Materiellen Ebene verweilen.

### **Mythen und Geschichten (allgemein bekannt):**

Jede Fabel- und Feengeschichte, die ihr selbst schon einmal gehört habt, wird auf Ariochia erzählt und einige mehr. Wieviel und ob etwas davon der Wahrheit entspricht, ist selten klar zu sagen. Sie kommen alle aus den Begegnungen der Bewohner der Materiellen Sphäre mit der der Anderswelt.

### **Beispiele von Andersweltwesen:**

- **Blue Cap**

Von neutraler bis guter Gesinnung werden diese Feenwesen mit Minenarbeiten assoziiert. Sie sind freundlich, zeigen Minenarbeitern Erzdern und warnen vor Gefahren. Dafür erwarten sie sich gleichwertige Bezahlung wie die der jeweiligen Minenarbeiter. Wenn zu viel bezahlt wird, lässt ein Blue Cap etwas vom Bezahlten zurück, wenn zu wenig bezahlt wird endet die Hilfe.

- **Boggan** auch **Bòcan**, **Bauchan**, **Buckawn** oder **Bogan**

Nicht allzu gute Gesinnung prägt diese Wesen. Sie sind trickreich und sich selbst widersprechend, brutal und aggressiv aber sehr unterstützend was Farmarbeit und ähnliches angeht, möglicherweise fähig sich in Farmtiere zu verwandeln – zumindest an bestimmten Tagen im Jahreskreis

- **Brownies** auch **Brounie**, **Urisk**, **Brùnaidh**, **Ùruisg** oder **Gruagach**

Ohne Flügel sind Brownies heimliche Mitbewohner in Haus und Garten, wenn nett gebeten wird, erledigen sie Aufgaben für einen, dürfen aber nicht dafür bezahlt werden, sonst kommen sie nicht wieder. Aber Süßigkeiten und Milch (Getränke und Essen) als Belohnung nehmen sie gerne. Die Namensgebung dieser Spezies ist aufgrund der aus Naturmaterialien und in Brauntönen getünchten Kleidung entstanden. Manchmal tragen sie auch Pelz oder haben ein Fell.

- **Clurichaun** auch **Clutharachán**, **Clutharacán**, **Clúracán**

Vorliebe zu trinken, oft in Weinkellern/Brauereien/Kneipen zu finden, mit rosige Bäckchen und glücklichem Gesichtsausdruck. Sie werden oft mit Leprachaun verwechselt und von manchen wird angenommen, dass sie nur Leprachauns auf Sauf tour sind oder eine Variante dessen. Sie haben ein großes Talent für Magie.

- **Changeling** (nicht jedes Wechselbalg ist ein Changeling, aber jeder Changeling ist ein Wechselbalg)

Sie haben eine sehr wandelbare physische Form und können diese mit Übung bis ins kleinste Detail kontrollieren und formen. Sie lernen rasant die Eigenheiten von anderen Personen und eignen sich diese für ihr eigenes Repertoire an. Sie haben keine ursprüngliche „originale“ Form – Zauber, die in auf eine solche aufbauen, funktionieren also nicht. Jede ihrer angenommenen Formen ist aus Aspekten zusammengestellt, die sie irgendwo gesehen oder aufgeschnappt haben, die sie also durch soziale Interaktion gelernt haben – ihnen unbekannte Aspekte oder Eigenheiten können sie nicht darstellen. Sie entstehen aus Wechselbälgern, die keine

soziale Interaktion mit Wesen der Materiellen Ebene gemacht haben, aber in dieser für längere Zeit und ohne Kontakt zur Anderswelt existiert haben. Es sind Wechselbälger, die nie ausgetauscht worden sind oder deren neue Familie abhandengekommen ist, bevor diese den Wechselbalg aufziehen konnte. Beispiele hierfür sind: Tod der Familie, aber auch dass die Familie den Wechselbalg ausgesetzt hat oder ihn verloren hat.

- **Hag**

Sie tendieren zu Rechtschaffend Böse und sind im Erscheinungsbild immer feminin, oft alt, runzlig und unansehnlich. Hags sind zu besonders mächtiger Ritualmagie befähigt, die im besten Fall ungewöhnlich ist und ungestiöse meist makabere Zutaten braucht (Kinderhände, Molchaugen, Milchzähne, Hühnerfüße, ...). Hags sind bekannt dafür, Sammler und Macher fremdartiger Artefakte zu sein, die ihre Dienste im Austausch für Versprechen zur Verfügung stellen (welche auf Grund ihrer Herkunft bindend sind).

- **Hämmerlinge**

Sollte nicht allabendlich ein frischer Krug Wasser neben dem Herd des Hauses, in dem sie sich eingenistet haben, stehen, verursachen diese winzigen Hausgeister oft schlaflose Nächte, indem sie mit ihren kleinen Hämmerchen auf die Balken des Dachstuhles klopfen. Ansonst sind sie gutmütig.

- **Kelpie**, auch **Fuath** oder **Glashan**

Diese Feenwesen sind immer in oder in der Nähe von Gewässern zu finden. Sie ernähren sich vom Blut Ertrunkener. Sie erscheinen den Personen, die sich in der Nähe des Gewässers aufhalten oft als Halbpferd-Halfisch und mit seegrasbedecktem Rücken. Durch Täuschung locken sie Personen ins Wasser, wo diese dann Ertrinken, wenn diese der Täuschung nicht entkommen können.

- **Knochenfee**

Ihre Gesinnung ist nie gut und sie wird oft mit dem Winterhof assoziiert. Meist sind Knochenfeen etwas größer als ein Mensch, mit angsteinflößendem Aussehen. Bleich, klauenbewehrt und scharfzahnig besitzen sie rudimentäre, aber funktionsunfähige Flügel. Dieses Feenwesen wandert herum und ernährt sich von den Knochen anderer Wesen. Sie ist sehr gefährlich, denn es ist ihr egal, wie sie an die Knochen gelangt.

Unterkategorie:

- Zahnfee**

Es ist eine Pixie-große Variante der Knochenfee mit funktionsfähige Flügel, Sie ist aufgrund ihrer geringen Körpergröße weniger gefährlich. Sie geht gerne eine symbiotische Lebensweise mit anderen Wesenheiten, die deren ausgefallenen Zähne gegen Kleinigkeiten eintauschen, ein.

- **Leprachauns**, auch **Leipreachán**, **Luprachán**, **Lucharpán**, **Lucharmán**, **Lucharachán**

Fälschlicherweise oft Kobold genannt, klein, immer allein unterwegs, oft geizig oder goldliebend, oft griesgrämig. Aber diese Feenwesen sind großzügig, wenn ihnen geholfen wird. Jeder Leprachaun soll einen Schatz (oft einen Topf Gold) versteckt aufbewahren und diesen hergeben, wenn das Geheimnis des Verstecks herausgelockt wird. Diese Feenspezies sollen die Schuhmacher für viele Feenwesen sein. Sie verschwinden schnell aus dem Blickfeld. (Vermutet werden Möglichkeiten sich unsichtbar zu machen)

- **Nymphen**

sind generell warmherzig, aber fremdartig. Sie sind die Verkörperung eines Ortes oder einer Gegend: wie Brunnen, Grotten, Lichtungen, Höhlen, Heiden, ein uralter

Baum oder ähnliches, der oder die mit ihnen gedeiht oder vergeht, Oft lautem Getue und Geräuschen abgeneigt.

#### Unterkategorien von Nymphen:

##### **Dryaden**

Waldnymphen, bekannteste Variante, verkörpern Lichtungen/uralte Bäume/Brombeefelder/Haine/individuelle Blumen. Das Erscheinungsbild ist ein Mischwesen aus Pflanze und Mensch oder Elfe, mit vorherrschend Braun- und Grüntöne mit Akzenten von Ranken und Blättern aller Art.

##### **Alseiden**

Landnymphen, verkörpern Auen/Heiden/Wiesen/Felder, sind den Bewohnern der Materiellen Ebene am nächsten, beschützen Tierherden. Sie lieben goldene und erdfarbene Farbtöne mit Akzenten von Getreide und trockenen Gräsern im Erscheinungsbild.

##### **Naiaden**

Wassernymphen, im klassischen Sinn. Sie verkörpern Bäche/Seen/Teiche/Grotten/Strände/Küsten. In ihrem Erscheinungsbild herrschen alle Farben von See und Meer vor mit Akzenten von Muscheln, Schuppen und Seegras

##### **Lampaden**

Geisternymphen; es handelt sich um eine seltenste Variante der Nymphen. Sie verkörpern Orte, die dem Aspekt Tod und/oder Geistervorkommen zugeordnet sind. Beispiele sind Sümpfe/Raststätten/Ritualstellen, Gegenden wo Seelen hängen bleiben oder sich schwer tun ins Nachleben überzugehen. Sie führen die Seelen ins Nachleben, oft werden sie mit violetten Flammen oder Fackeln gesehen, die Geister anziehen. Sie erscheinen in schwarzviolett und umweht von geisterhaften Gesichtern, die sich wie ein Mantel um sie schlingt mit Akzenten von Knochen und Todessymbolik

##### **Oreaden**

Bergnymphen, deren Charakter wie jener alle Nymphen deren Umgebung widerspiegelt. Nur handelt es sich hier um sehr extreme Gebiete, wie Berge, die immer in Schnee gehüllt sind, Vulkane, Höhlen, Lavaströme und Geysire. Ihr Aussehen ist von steinernen Farben und Schattierungen geprägt. Die Akzente sind bis hin zu Rot/Orange/Gelb bei Vulkan-Oreaden oder mit Akzenten von Mineralien und Edelsteinen bei Höhlen-Oreaden.

#### ● **Pixies, Sprites und „Feen“** (die Spezies)

Ausgelassen, respektlos und schlau sind sie maximal 40cm groß (Darstellung im LARP mit Puppe/Marionette/Figur). Alle haben insektoid anmutende Flügel (Libelle, Hausfliege, Käfer, Schmetterling...) und manchmal auch aussehende Extremitäten/Fühler/Facettenaugen, die an Insekten erinnern. Die Flügel sind mit pixie dust/Feenstaub bestäubt, welcher bei Kontakt für die Spezies der Materiellen Ebene halluzinogen/aufputschend wirkt und eine begehrte alchemistische Zutat ist. Diese Spezies ist sehr besitzergreifend. Sie haben häufig die Fähigkeit sich willentlich unsichtbar zu machen. Sie haben Spaß daran, Scherzen auf Kosten anderer zu machen und Wesen mit Rätsel und Schabernack in die Irre zu führen. Sie haben eine Vorliebe für Tanz und Musik.

#### ● **Púca, auch Puka, Phooka, Phuka, Pooka, Pwca, Bwca, Bucca**

Im Normalfall werden sie dem Sommerhof zugeordnet, wo sie als Fußvolk dienen. Ihre Gesinnung tendiert zu *Chaotisch Neutral*. In der Materiellen Ebene haben sie immer tierische Aspekte sie tendieren zu Notlügen als Abwehrreaktion (Lügen eher als Schuld zuzugeben).

#### ● **Redcaps**

Sie stehen klassisch zum Fußvolk des Winterhofs und haben fast immer eine *Chaotisch Böse* Gesinnung. Sie tragen generell eine rote Kappe, das mit dem Blut ihrer Opfer getränkt ist. Jeden Redcap verbindet ein sehr starkes Besitzdenken mit seiner eigenen Kappe. (Es wird theoretisiert, ob es sich nur um ein Statussymbol handelt, oder ob tatsächlich Macht dahintersteckt). Sie haben eine Vorliebe für Fleisch von intelligenten Lebewesen. Diese Spezies ist aggressiv, laut und kündigt sich gerne an. Einschüchterung ist die präferierte Herangehensweise. Sie tragen gerne eiserne Stiefeln.

- **Satyr** auch **Faune**

Diese Feenwesen sind generell sehr lustgetrieben: Kreativität, Speis und Trank, Tanz und Musik, Feiern, Sexualität,..., daher ist ihre Gesinnung meist *Chaotisch Neutral*. Satyre und Faune haben deutliche Aspekte eines Paarhufers wie Schaf, Ziege, Reh (Unterleib, Hörner, Ziegen/Schafsaugen, Nase, Ohren).

- **Selkie**

Sie nehmen im Wasser die Gestalt von Seehunden an. In Vollmondnächten steigen sie an Land und legen ihre Haut ab, um in humanoider Gestalt zu tanzen. Eine Person, die die Haut einer Selkie gestohlen hat, wird so lange verfolgt, bis sie diese gutwillig zurückgibt. Selkies sind sogar bereit den Dieb zu heiraten, um ihre Haut zu retten, wenn es anders nicht geht.

- **Spriggans**

Sind eher unästhetische, kleine Feenwesen mit den Fähigkeiten von guten Dieben, Räubern und Einbrechern. Deshalb werden sie oft mit dem Austausch eines Wechselbalges beauftragt. Sie sollen angeblich der Windmagie befähigt sein, denn sie können sich aufblähen, um größer zu wirken.

- **Trolle**

Kräftig, groß und widerstandsfähig sind diese Andersweltwesen. Eine natürliche Regenerationsfähigkeit wird nur durch Feuer unterbrochen. Daraus folgt für manche Trolle eine starke Feuerphobie.

- **Wichtel**

Das klassische Bild eines Gartenzwerges, klein und bärtig, Gartenzwerg aus Ton oder ähnlichem wurden von Wesen der Materiellen Ebene verwendet, um Wichtel abzuschrecken, weil sie sehr respektvoll gegenüber dem Heim von anderen Feenwesen sind. Meist sind sie wohlwollend und ruhig, viele von ihnen scheinen es zu genießen, durch die Luft geschupft zu werden, weil sie selbst nicht fliegen können wie ihre Verwandten, die Pixies und Sprites.

- ◆ **Nachtalben** sind kein Feenwesen, aber haben Feenblut in sich. Es ist eine von Elfen künstlich erschaffene Spezies

- ◆ **Traum- und Mondelfen** sind keine Feenwesen, sondern stammen von ihnen ab.

### **Andersweltwesen Al Imarat**

In Al Imarat werden Wesen nicht nach ihrer Spezieszugehörigkeit unterschieden, sondern nach ihren Charaktereigenschaften, ihren Aspekten, Fähigkeiten oder Gesinnungen.

Ein Flaschengeist kann somit ein Dämon, ein Geist, ein Naturgeist, ein Elementarwesen oder ein Feenwesen sein. Gleiches gilt für viele andere Bezeichnungen.

Andersweltwesen in Al Imarat orientieren sich in ihrem Erscheinungsbild an dem orientalischen Stil der dort lebenden Völker und Stämme. Die Höfe und Unterschiede der Spezies der Anderswelt sind dennoch die gleichen, wie im restlichen Ariochoa. Ein Shidh-Lord wird wie ein Imir oder ein reicher Händler gekleidet sein, eine Alseide hat eher Aspekte von der Reispflanze an sich, weniger von Getreide. Wichtel haben oft die Gestalt kleiner

Äffchen. In den Emiraten, in denen die Verehrung des Pantheons den Alltag bestimmt, gibt es wenig Überlappungen zwischen der Anderswelt, die die Götterwelt ablehnt, und den Spezies der Materiellen Ebene. Trotzdem gibt es viele zauberhafte Orte, die der Anderswelt zugeordnet werden können.

Hier einige Beispiele von typischen Andersweltwesen Al Imarats:

- **Simir**  
tritt in der Gestalt eines Mischtierwesens aus dem Kopf und Körper von Hund oder Löwe, den Flügeln von Fledermaus, Pfau, Adler oder Geier, und Pfauenfedern am Schwanz. Dieser schillernde Vogel gilt als König der Vögel und Glücksvogel. Er ist wohlmeinend und hilfreich, deshalb steht er in Al Imarat für Weisheit, Sein Gebiet ist ein Gebirge, hinter dem er in einem Baum aller Samen sein Nest gebaut hat. Er gilt als hoch magisch und Quell von Selbsterkenntnis und Wahrheit.
- **Yakkah**  
Mit dieser Bezeichnung werden in Al Imarat einerseits Naturgeister andererseits Nymphen bezeichnet. Der Unterschied liegt darin, dass die Naturgeister den Gottheiten Al Imarats nahe stehen, die Nymphen sich von diesen aber fernhalten.
- **Ujit**  
Sind den Trollen sehr ähnlich. Ujit sind riesig und haben viele Aspekten von Affen in sich. Sie sind aggressiv, fühlen sich von Feuerstellen angezogen und sind flinke Kletterer.

**Dalriada** (z.b.: Bean-Sidhe, Sith, Gwagged Annwn, Fir Bolg, Huldevolk,...)

**Yuan** (z.b.: Kappa)

**Kontakt Daten:**

Maximilian Ceh  
067762101853  
kenshinryou@gmail.com